

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) tidak terlepas dari perubahan yang ada dalam pendidikan, karena pendidikan merupakan salah satu wahana untuk meningkatkan sumber daya manusia. Untuk itu pemerintah selalu berusaha meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Untuk mencapai keberhasilan dalam dunia pendidikan itu, maka keterpaduan antara kegiatan pendidik/guru dengan peserta didik atau siswa harus terbentuk.

Dalam rangka memajukan pengetahuan pemerintah harus dapat meningkatkan sumber pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari dan kemajuan teknologi. Ilmu yang paling berperan penting dalam penguasaan segala ilmu yaitu matematika dan sangat berperan penting dalam kehidupan. Matematika adalah ilmu yang bertujuan untuk mendidik manusia agar dapat berpikir secara logis, kritis, rasional, dan percaya diri.

Menurut Daniel Muijs dan Davids Reynolds (2008:343) matematika merupakan pelajaran yang penting karena matematika mempunyai peran dalam perolehan keterampilan berpikir logis, dan peran matematika sebagai komponen krusial dari bidang-bidang lainnya.

Negara Indonesia dalam pengetahuan matematika masih berkurang dan kemajuan ilmu matematikanya tidak dapat berkembang dengan baik. Hal ini disebabkan karena kurangnya siswa bersungguh-sungguh mempelajari matematika, sehingga prestasi belajar matematikanya rendah. Selain itu Tidak adanya media pembelajaran yang menarik juga akan berpengaruh terhadap keaktifan siswa dalam mempelajari suatu pelajaran. Di dalam kelas, guru menerangkan hanya memakai papan tulis saja sehingga siswa difungsikan untuk melihat dan mendengarkan ceramah guru, berakibat siswa tersebut akan bosan serta tidak adanya

keaktifan siswa yang menyenangkan di dalam kelas sehingga hasil belajar siswa menjadi rendah.

Berdasarkan penelitian Sumardi (2009) terhadap analisis jawaban hasil UASBN dari seluruh SD di kabupaten Sukoharjo tahun 2009 yang dilakukan terhadap 12 kecamatan, 462 sekolah dasar dengan 9779 siswa diperoleh hasil bahwa kebanyakan siswa SD mengalami kesulitan dalam materi aritmatika, pengukuran, geometri, dan pengolahan data. Dengan tingkat kesulitan pada kecamatan Sukoharjo adalah untuk materi aritmatika sebesar 50%, untuk materi geometri sebesar 50% dan untuk materi pengolahan data sebesar 75%.

Pada materi aritmatika siswa mengalami kesulitan dalam memahami operasi hitung bilangan dan penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari, mengubah pecahan ke bentuk persen serta desimal, menentukan KPK dan FPB dari suatu bilangan dan memecahkan masalah yang berhubungan dengan perbandingan dan skala. Pada materi pengukuran siswa mengalami kesulitan dalam mengkonversikan satuan. Pada materi geometri siswa mengalami kesulitan dalam menentukan hasil pencerminan suatu bangun datar, menentukan keliling dan luas dari jajar genjang dan segitiga, menghitung volume kubus dan balok serta menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas bangun datar. Pada materi pengolahan data siswa mengalami kesulitan membaca dan menafsirkan unsur dalam diagram batang dan diagram lingkaran serta menentukan rata-rata hitung dan modus dari suatu data.

Dalam hasil belajar anak SDN 1 Telukan Grogol di rumah kurang begitu memuaskan juga karena disebabkan seorang anak pulang sekolah sebagian besar waktunya digunakan untuk bermain. Anak yang kecapekan karena bermain biasanya malamnya tidak mau belajar. Sekarang ini permainan Play Station banyak digemari oleh anak-anak SD, SMP, maupun SMA. Setelah pulang sekolah mereka biasanya pergi kearena Play Station tersebut.

Selain bermain juga dikarenakan orang tuanya yang sibuk dengan urusan pekerjaan atau yang lainnya dan sudah tidak memperhatikan anaknya. Kebanyakan orang tua yang berdagang mereka berangkat pagi dan pulang sore bahkan malam, sehingga pulang kerja tidak mau mengurus anaknya lagi.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis tertarik untuk meneliti tentang peningkatan hasil belajar matematika di SDN Telukan 1 Grogol dengan metode tutor sebaya. Tutor sebaya yang akan dilaksanakan adalah tutor sebaya di sekolah dan tutor sebaya di rumah. Yaitu metode belajar yang membuat kelompok terdiri dari 4 sampai 5 anggota dan diantara kelompok tersebut ada Tutor 1 sampai 2 orang. Tutor adalah teman sebaya yang akan mengajari dan menjelaskan anggotanya yang mengalami kesulitan belajar. Metode ini sangat cocok karena Tutor bisa bertindak sebagai guru. Selain itu siswa yang malu bertanya sama guru pelajaran akan menjadi berani karena jika ada pelajaran yang tidak dimengerti mereka tidak malu bertanya kepada Tutor, karena Tutor itu temannya sendiri. Dalam metode ini guru hanya bertindak sebagai penyaji materi, pengatur jalannya pembelajaran, dan menyelesaikan masalah yang tidak bisa diselesaikan Tutor.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, masih banyak permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran matematika. Masalah yang timbul antara lain:

1. Masih rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika sehingga perlu dicari solusi untuk kemajuan yang lebih baik.

2. Kurang tepatnya metode yang digunakan seorang guru matematika dalam menyampaikan pokok bahasan tertentu akan mempengaruhi hasil belajar matematika siswa.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini terarah, mendalam, dan tidak jauh menyimpang, maka masalah akan dibatasi dahulu sehingga masalah sebenarnya menjadi jelas. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka pembatasan masalah yang dikemukakan adalah sebagai berikut:

1. Strategi pembelajaran pada penelitian ini menggunakan strategi pembelajaran aktif melalui pendekatan tutor sebaya.
2. Peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas VI di SD Negeri Telukan 01 Sukoharjo tahun ajaran 2010/2011.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah di atas, permasalahan yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah dengan menggunakan metode tutor sebaya dapat meningkatkan hasil belajar siswa sampai dengan 80% ?
2. Apakah dengan menggunakan metode tutor sebaya dapat meningkatkan keaktifan peserta didik?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Meningkatkan hasil belajar matematika melalui metode tutor sebaya berdasarkan hasil UASBN sampai dengan 80 %.
2. Meningkatkan keaktifan peserta didik terhadap pembelajaran tutor sebaya sampai dengan 80%.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara praktis

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran matematika utamanya pada peningkatan hasil belajar siswa.

Secara khusus penelitian ini memberikan kontribusi pada strategi pembelajaran matematika yang mulai bergeser ke pembelajaran yang dimana siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Karena dalam proses pembelajaran keaktifan siswa sangat berpengaruh dalam peningkatan hasil belajar.

2. Secara teoritis

a. Bagi Peserta didik :

- 1) Meningkatkan kemampuan koneksi matematika peserta didik dengan kehidupan sehari-hari.
- 2) Meningkatkan minat belajar peserta didik.
- 3) Memberikan motivasi belajar yang bermakna pada proses pembelajaran matematika.

b. Bagi Guru :

- 1) Meningkatkan kinerja guru agar lebih efektif
- 2) Mendapatkan pengetahuan dari variasi metode pembelajaran

- 3) Membudayakan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan koneksi matematika yang berkaitan dengan proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah :

- 1) Meningkatkan mutu pendidikan khususnya mata pelajaran matematika di Sekolah
- 2) Memberikan sumbangan yang positif dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Peneliti :

Agar memiliki pengetahuan yang luas tentang model pembelajaran dan memiliki keterampilan untuk menerapkannya, khususnya dalam pengajaran matematika.